

## SVAR OCH RÄTTNINGSANVISNINGAR

- Läs igenom *tävlingsreglerna*.
- Korrekt lösning av en uppgift ger 2 poäng.
- Programmen tas i tur och ordning in i editorn och kompileras. Uppstår kompileringfel betraktas programmet som felaktigt och lösningen ges 0 poäng.
- Programmet körs med givna indata. Om programkörningen bryts genom *exekveringsfel* vid ett testexempel betraktas körningen av det exemplet som felaktigt.
- Om programkörningarna ger korrekt svar för alla tre testexempel ges **2 poäng** för uppgiften. I övrigt: **2 rätt=1 poäng, 1-0 rätt= 0 poäng**.
- Då exekveringstiden för ett testexempel, kört på en modern dator, *överskrider 10 sekunder* betraktas körningen av testexemplet som felaktigt.
- Det kan vara viktigt att programmet körs i en miljö liknande den som programmet utvecklats i, samma version av kompilator eller interpretator.
- Vid problem i samband med rättningen är det viktigt att det sunna förnuftet får råda!
- Ett förslag till rättningsprocedur kan vara att låta eleven sitta vid datorn.

### Uppgift 1 – Pyramidbygge.

	Indata Antal block	Utdata Höjd
Exempel 1	453	6
Exempel 2	28000	27
Exempel 3	77881300	388

### Uppgift 2 – Sfinx-sex.

	Indata											Utdata	
	Antal hannar	Hanne					Antal honor	Hona					Antal arter
		1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
Exempel 1	1	AF					2	BA	BR				6
Exempel 2	3	MK	RS	FU			2	BT	RS				14
Exempel 3	5	AB	CA	DC	FE	FG	5	GA	BD	BC	FC	GD	28

**Uppgift 3 – Bevattning.**

	Exempel 1			Exempel 2			Exempel 3		
	Opt vol	Känsl	Min vol	Opt vol	Känsl	Min vol	Opt vol	Känsl	Min vol
Totalvolym	60			142			680		
Antal åkrar	2			3			4		
Åker 1	40	8	10	75	14	35	265	68	206
Åker 2	40	6	10	68	20	13	247	70	140
Åker 3				51	19	24	118	69	55
Åker 4							302	57	156
<b>Utdata:</b>	120			788			15577		

**Uppgift 4 – Räkna med bråk.**

	Indata		Utdata
	Täljare	Nämnare	Termer
Exempel 1	8	15	1/3 1/5
Exempel 2	4777	2520	1/1 1/4 1/6 1/7 1/8 1/9 1/10
Exempel 3	13	20	Omöjligt

**Uppgift 5 – Gravplundring.**

	Exempel 1		Exempel 2		Exempel 3	
	Vikt	Värde	Vikt	Värde	Vikt	Värde
Antal föremål	6		9		14	
Föremål 1	77	9	80	7	99	939
Föremål 2	41	18	80	4	66	494
Föremål 3	43	19	40	3	29	596
Föremål 4	48	91	60	9	41	595
Föremål 5	31	45	30	3	44	649
Föremål 6	59	57	60	7	18	469
Föremål 7			70	5	58	598
Föremål 8			80	8	37	733
Föremål 9			70	6	24	391
Föremål 10					53	37
Föremål 11					43	271
Föremål 12					35	877
Föremål 13					95	645
Föremål 14					22	515
<b>Utdata:</b>	239		33		5096	

**Uppgift 6 – Senet.**

	<b>Indata Ställning</b>	<b>Utdata Dragsekvens</b>
Exempel 1	AB.BABBAAA..B..	3 5 5
Exempel 2	.AABAABBABB....	4 5 1 5
Exempel 3	BABA.AA.BA..BB.	1 3 1 4 5 5 eller 1 4 1 3 5 5 eller 1 4 3 5 5 5 eller 1 5 3 4 5 5